

JURNAL



Oleh :

Fatimatuh Zuhro (08010044299)

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

PENDIDIKAN LUAR BIASA

2014

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SOSIAL
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MELALUI BERMAIN PERAN PADA SISWA
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III
DI SDLB**

Fatimatuh Zuhro

ABSTRACT

Children Tunagrahita light in SDLB Porong experiencing difficulties in sosial communication. So that the average Indonesian learning outcomes in sosial communication is very low under the KKM with an average value of 60. Purpose of this study was to determine the ability of mild mental retardation children's sosial communication before and after using the method of playing a role in the Indonesian language learning and to analyze the ability of mild mental retardation children's sosial communication. This research is Classroom Action Research (CAR) using pattern cycles, each cycle consisting of planning, action , observation and reflection. This data collection technique is to use observas pasrtisipan , teslisan and tesperbuatan , and documentation. Analyzed using reflection based on the cycles . Data analysis was done in stages , first by selecting , describing both data and concluded.

After the intervention given to the method of playing the role of the value of the child named MF 85 , NK 85 , SA 80 , and MA 75 and FB 60. From these results it can be seen that the highest value obtained by MF , NK , SA , and MA and FB as they are in activities many interventions that information in accordance with their needs.

Results showed before granted intervention by the method of playing the role of the results obtained by an average of 40 , while after a given intervention through role-play method of the average value of sosial communication ability is 77 , so there is an increase in 37 of the previous average value.

Keywords : sosial communication, methods of play

Pendidikan perlu diikuti oleh setiap warga Negara tanpa terkecuali. Adapun salah satu warga yang memerlukan layanan pendidikan adalah anak tunagrahita ringan. Menurut Amin, (1995; 11) anak tunagrahita ringan adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada dibawah rata-rata, disamping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, kurang cakap dalam berkomunikasi dengan lingkungan baik di sekolah, keluarga maupun masyarakat. Diantara permasalahan yang perlu untuk diperhatikan adalah kemampuan dalam fungsi kecerdasannya yang rendah bila dikaitkan dengan mata pelajaran di sekolah dasar luar biasa, maka bagi anak tunagrahita sebagian besar mengalami kesulitan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam berkomunikasi dengan sosial dan lingkungannya.

Hal ini tampak sekali pada saat anak menyebutkan identitas dirinya menyebutkan nama, alamat rumah, nama orangtua, nama saudaranya, terutama dalam penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia, siswa seringkali merasa kesulitan dalam memahami penjelasan guru.

Anak yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi sosial sering tampak sebagai anak yang kurang matang karena mereka mengalami kesulitan dalam memahami apa yang diucapkan oleh guru dan orang lain sering terjadi pada anak tunagrahita ringan yang mengalami kesulitan berkomunikasi sosial sehingga mereka seperti anak tuli karena setiap ditanya atau disuruh mengerjakan sesuatu, dia selalu merespon dengan kata “apa” padahal sebenarnya, anak ini tidak mengerti apa yang ditanyakan dan apa yang harus di kerjakan. Di pihak lain anak mampu memahami apa yang di tanyakan dan diucapkan orang lain tetapi ia mengalami kesulitan dalam mengekspresikan atau mengungkapkan perasaan dan pikirannya. Kita sering melihat seorang anak tunagrahita yang sangat sulit untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara lisan atau berkomunikasi.

Dalam kehidupan sehari-hari banyak hal yang harus dilakukan dengan berkomunikasi, sehingga kemampuan berkomunikasi penting dimiliki oleh setiap anak Djiwandono, (2006;54). Dialog dalam lingkungan keluarga, antara orang tua dan anak, antara anak dan saudara, semuanya dilakukan dengan berkomunikasi lisan.

Kenyataan di lapangan yaitu di SDLB Negeri Porong menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi sosial bagi anak tunagrahita ringan nilainya kurang dari 60, sehingga belum memenuhi sosial3a ketuntasan minimal (KKM) yang di tentukan oleh sekolah yaitu 70. Anak tunagrahita ringan mempunyai masalah dalam hal kebahasaan yaitu aspek

komunikasi. Kesulitan anak tunagrahita ringan sering terlihat pada komunikasi 4sosial terutama menyebutkan identitas dirinya tidak dapat menyebutkan dengan jelas. Karena anak belum terbiasa berkomunikasi langsung dengan teman atau orang-orang disekitarnya, oleh sebab itu wajar bila anak tunagrahita ringan tidak menyukai pelajaran komunikasi sosial dan akhirnya tidak sosial menyampaikan perasaannya sesuai dengan kaidah bahasa yang benar.

berkomunikasi 4sosial adalah dengan melakukan latihan berkomunikasi dalam bentuk bermain peran atau *role playing*, sebagai pada pelajaran bahasa Indonesia, alasan dalam menggunakan metode ini adalah siswa diharap dapat memerankan diri sesuai dengan peranan dalam cerita, selain itu siswa dituntut untuk bisa mengkomunikasikan apa yang telah disiapkan, dengan demikian masing – masing pemain dapat mengekspresikan perannya dengan baik dan dapat mengkomunikasikan dengan bahasa yang benar. Hal ini sesuai dengan pendapat Poorman (2002) menyatakan menyatakan bahwa menurut hasil penelitian, strategi bermain peran dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian dapat meningkatkan pemahaman terhadap suatu matapelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka. Sedangkan menurut Kemampuan komunikasi sosial bagi anak tunagrahita ringan dapat ditingkatkan dengan cara dibimbing dan dilatih secara intensif sesuai dengan kemampuan dan taraf ketunagrahitaannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi 4sosial bagi anak tunagrahita ringan dapat dilakukan dengan optimalisasi dengan menggunakan metode bermain peran atau *role playing*. Hal ini karena untuk menyesuaikan keadaan dilapangan dimana anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan terutama dalam hal berkomunikasi sosial. Dengan melihat permasalahan di atas, maka salah satu upaya yang dilakukan untuk membantu siswa dalam Fogg (2001) bahwa pembelajaran yang menggunakan strategi bermain peran meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

KEMAMPUAN KOMUNIKASI SOSIAL

1. Pengertian

a. Kemampuan

Menurut Sudrajat (2010;23) kemampuan adalah suatu kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan. Kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam individu tersebut.

Proses pembelajaran siswa mengharuskan siswa mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki.

b. Komunikasi Sosial

Komunikasi social dapat diartikan hubungan antar dan antara manusia baik individu maupun kelompok. Dari uraian komunikasi 5social diatas dapat diartikan bahwa kemampuan komunikasi social adalah kecakapan setiap individu dalam berhubungan antar manusia baik individu maupun kelompok.

ROLE PLAYING ATAU BERMAIN PERAN

Menurut Jill Hadfield, 1998 *Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan 5social senang. Dalam *role playing* murid di kondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Sedangkan menurut Basri Syamsu, 2000 *role playing* sering kali di maksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Pada metode bermain peran, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif di mulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional, 2002:23). Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka di beri kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Boedinono, 2001). Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi. *Anugrawan.wordpress.com*

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini merupakan PTK dengan pola siklus (Arikunto). Penelitian yang dimaksud adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

B. Rancangan Penelitian

Sesuai dengan jenis dan data rencana penelitian tindakan kelas ini dalam bentuk siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu :

a. Rencana penelitian

Pada tahap ini meliputi persiapan instrumen penelitian yaitu : rencana pelaksanaan pembelajaran, LKS, dan penelitian

b. Kegiatan dan pengamatan

Pada tahap ini meliputi tindakan yang dilakukan peneliti serta mengamati dampak atau hasil tindakan yang telah dilakukan

c. Refleksi

Pada tahap ini peneliti dan guru mengoreksi dan mempertimbangkan hasil dari tindakan yang dilakukan

d. Revisi

Revisi dilakukan bila indikator belum mencapai atau dinyatakan berhasil

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini memaparkan hasil penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas berdasarkan siklus dan sajian data hasil penelitian berdasarkan siklus dan perubahan-perubahan atau kemajuan yang ditunjukkan oleh anak selama pembelajaran komunikasi sosial dalam pelajaran bahasa Indonesia melalui metode bermain peran.

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian Tindakan Kelas berdasarkan siklus-siklus (Arikunto dkk, 2008) subyek penelitian ini adalah anak kelas III SDLB Negeri Porong yang berjumlah 5 anak. Sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan dan berdasarkan temuan penelitian, peneliti telah melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus, karena pada siklus ke 2 sudah ada peningkatan hasil belajar komunikasi

sosial dalam pembelajaran Indonesia melalui metode bermain peran bagi anak tunagrahita ringan di SDLB Negeri Porong.

PEMBAHASAN

Secara teoritis Boediono,2001 (dalam Anugrawan Wordpres. Com) mengemukakan bahwa metode bermain peran/ Role Playing adalah metode untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh . Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang , metode bermain peran / Role Playing ini dititik tekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra siswa dalam suatu situasi tertentu. Dengan demikian siswa dapat secara aktif dapat melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya jawab) bersama-sama temannya dalam suatu situasi tertentu.Jadi dalam pembelajaran siswa harus aktif berkomunikasi karena tanpa adanya aktifitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin dapat terjadi.

Menurut Amin (1995 : 1), anak tunagrahita ringan adalah mereka yang kecerdasannya jelas dibawah rata-rata. Disamping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya , kurang cakap dalam memikirkan hal- hal yang abstrak yang sulit dan berbelit- belit . Meskipun anak tunagrahita ringan memiliki keterbelakangan dalam segala hal tetapi kemampuan mereka masih dapat dikembangkan sesuai dengan keterbatasannya.

Berdasarkan hasil penelitian dalam pra tindakan kemampuan komunikasi sosial anak sebelum diberikan tindakan dengan metode bermain peran , siswa bernama MF, mendapat nilai 70 . Dengan melihat hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh MF , karena dia sangat memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dia memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar . Hal ini sesuai dengan pendapat Worrel dan Stilwell,1981 (dalam Putra 1997 : 39), jika siswa mempunyai motivasi positif , maka ia akan mempunyai minat , perhatian, dan ingin ikut serta memberikan waktu kepada usaha tersebut secara terus menerus sampai tugas terselesaikan.

Sedangkan yang mendapat nilai terendah adalah FB dan MA karena FB dan MA termasuk anak yang manja dan selalu bergantung terhadap orang tua. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita ringan yang diungkapkan oleh Soemantri (2006 : 105) bahwa anak tunagrahita ringan cenderung berteman dengan anak yang lebih muda usianya. Ketergantungan terhadap orang tua sangat besar, tidak mampu memikul tanggung jawab sosial dengan bijaksana sehingga mereka harus selalu dibimbing dan diawasi.

Setelah diberikan tindakan dengan metode bermain peran atau *role playing*

Nilai siswa bernama MF 85, NK 85, SA 80, FB 60 dan MA 75. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi diperoleh oleh FB, NK, SA, dan MA serta FB karena mereka dalam kegiatan intervensi banadan MA serta FB karena mereka dalam kegiatan intervensi banyak memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini sesuai dengan hakikat belajar mengajar yang diungkapkan oleh Joyce dan Weil (1986), (dalam putra 1997 : 79), bahwa hakikat bellajar mengajar antara lain adalah membantu pelajar memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan cara-cara belajar. Sedangkan yang mendapat nilai rendah adalah FB karena FB mempunyai masalah bahasa dan pengucapannya. Hal ini sesuai dengan karakteristik yang diungkapkan oleh Smith, dkk (dalam Delphie 2006 : 17) bahwa anak tunagrahita ringan bermasalah dengan karakteristik belajar, bermasalah dalam bahasa dan pengucapannya, kesehatan fisik serta kurang mampu untuk berkomunikasi, mempunyai kelainan pada sensori dan gerak.

Dari nilai rata-rata hasil pratindakan kemampuan komunikasi sosial sebelum diberikan tindakan dengan metode bermain peran atau role playing diperoleh hasil rata-rata 40% sedangkan setelah diberi tindakan dengan metode bermain peran atau role playing nilai rata-rata kemampuan dalam berkomunikasi sosial adalah 77.

Hasil kemampuan komunikasi sosial anak kelas 3 SDLB Negeri Porong dengan metode bermain peran atau role playing meningkat dari rata-rata 59% pada pertemuan I sampai III pada siklus I menjadi 77% pada siklus II pertemuan III. Hal ini berarti pengetahuan (kognitif) anak bertambah dapat dilihat dari prestasi belajar yang selalu meningkat. Sikap anak terhadap siswa lain makin akrab dan kompak hal ini menunjukkan bahwa keaktifan, kesungguhan, serta konsentrasi anak dalam memahami komunikasi sosial semakin meningkat sehingga anak mampu berkomunikasi dengan baik yang ditunjang dengan adanya metode bermain peran atau role playing yang membuat siswa bertambah semangat dalam belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat disimpulkan antara lain :

1. Berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode bermain peran menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Kemampuan siswa kelas III SDLB Negeri Porong dalam hal berkomunikasi sosial menjadi meningkat yang di tunjukkan pada siklus III sudah mencapai indikator keberhasilan yang selama ini belum diterapkan dalam pembelajaran dikelas.

3. Kemampuan siswa kelas III SDLB Negeri Porong dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia tentang komunikasi sosial melalui bermain peran memperoleh peningkatan hasil belajar yang berkaitan dengan hal (a) keterampilan dalam hal berbicara, (b) penghayatan dalam memerankan suatu tokoh.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Moh. 1995. *Ortho Pedhagogik Anak Tunagrahita*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Depdiknas. 2006. *Standar Komptensi Dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Ringan (SLB C)*. Jakarta
- Suharjono. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Widjaja, HAW. 2001. *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Jaenal, Alim, Purwanto, Angalim. 1997. *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jakarta. PT. Rosdajayapura.
- Asep Ganda Sadikin 2001 *membaca Strategi Pengantar Dan Tekniknya*. Jakarta Dirjen.Dikti.
- Aqib, 2006. *Membaca Dalam Kehidupan*. Bandung. Angkasa
- Diknas P&K, 2005, *Pedoman Guru Bahasa Indonesia Untuk Anak Tunagrahita*, Jatim; Diknas P&K
- A Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Jill Hadfield, 1986, Pengertian model pembelajaran role playing (online)
(<http://sharingkuliahku.wordpress.com>. Diakses Senin 13 januari 2014)
- Soemantri, S. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung : Aditama.
- Boediono, 2001. Pengertian model pembelajaran role playing (online)
(<http://Anugrawan.wordpress.com>. Diakses Senin 20 Januari 2014)
- Djiwandono, 2006. Tes bahasa edisi 2 (online)
(<http://www.bukabuku.com/browse/bookdetail/102905/tes-bahasa-edisi-2-.html>. Di akses senin 21 april 2014)
- Tim penyusun Universitas Negeri Surabaya. 2006. Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

